

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ‘WATTPAD’
MATERI AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**MUSTIKA ANANTI
NPM. 1411010351**

Jurusa: Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG 1441H/2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ‘WATTPAD’
MATERI AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

MUSTIKA ANANTI

NPM. 1411010351

Jurusa: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I: Prof. Dr. Wan Jamaludin Z, M.Ag.,Ph.D

Pembimbing II: Dr. H. Sofyan M. Soleh, S.H., M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG 1441H/2016**

ABSTRAK

Novel adalah suatu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa yang memiliki faktor intrinsik dan ekstrinsik. Wattpad adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar asal Toronto Kanada yang memungkinkan penggunaanya untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi atau sejenisnya. Akidah akhlak adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak berbasis novel wattpad sebagai sumber belajar bagi siswa Man kelas kelas XI dengan materi pokok akhlak perilaku remaja.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Bandar Lampung mengenai media pembelajaran berbasis novel wattpad. Alat pengumpul data dengan menggunakan kuesioner, observasi dan dokumentasi, teknik pengolahan data penelitian ini menggunakan penyuntingan, pengkodean dan tabulasi.

Didasari hasil analisis sebagaimana yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan pengembangan media Belajar Berbasis wattpad Materi Akidah Akhlak Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung sebagai berikut; Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media belajar akidah akhlak berbasis Wattpad. Dalam mengembangkan media ini peneliti mencoba membuat terobosan dengan membuat Novel dan materi yang ada di buku paket pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan ahli materi dan ahli media dapat diketahui bahwa validasi ahli materi dinilai dari dua faset yaitu materi dan belajar, sebesar 87.50% untuk materi dan 90% belajar yang keduanya dapat dinilai sangat baik. Penilaian dari ahli media dinilai dari dua faset yaitu kepraktisan dan tampilan sebesar 92.50% untuk kepraktisan dan 93.33% keduanya dapat di nilai sangat baik. Hasil pengujian dengan guru dan siswa mendapat tanggapan yang baik terhadap pemakaian media belajar Akidah Akhlak berbasis *Wattpad* dalam proses belajar.

Kata kunci: Wattpad, novel, Akidah Akhlak



DEPARTEMEN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp. Fax (0721) 703531, 78042

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WATTPAD MATERI AKIDAH AKHLAK
KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

Nama

MUSTIKA ANANTI

NPM

1411010351

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi

Pendidikan Agama Islam

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Wan Jamaludin, M.Ag., Ph.D
NIP. 197103211995031001

Dr. H. Sofyan M. Shaleh, S.H., M.Ag
NIP. 195608161982031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sa'idy, M.Ag

NIP. 196603101994031007



DEPARTEMEN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp. Fax (0721) 703531, 78042

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WATTPAD MATERI AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN 2
BANDAR LAMPUNG"** disusun oleh **MUSTIKA ANANTI NPM. 1411010351,**

Jurusan **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**, telah diujikan dalam sidang
munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada
Hari/Tanggal: Kamis/27 Juli 2019 di Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag

Sekretaris : Rudi Irawan, M.Si

Penguji Utama : Dr. H. Subandi, M.M

Penguji Pendamping I : Prof. Wan Jamaludin, M.Ag., Ph.D

Penguji Pendamping II: Dr. H. Sofyan M. Shaleh, S.H., M.Ag

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

196408281988032002

MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ

عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

ARTINYA : “ Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan muhamad darisegumpal darah, bacalah dan tuhanmulah yang Maha pemurah dan mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak di ketahuinya. (Q.S Al-alaq:1-5)

PERSEMBAHAN

Ahamdulillah dan puji syukur kepada Allah SWT atas anugrahnya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan karya kecil ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Bestoni dan Ibu Leni Yuliani yang senantiasa mencurahkan kasih sayang nya, tulus dan ikhlas dalam mendoakan, memberikan bimbingan dan semua yang terbaik untukku, serta selalu memberikan nasehat penyemangat yang tidak dapat dinilai dengan apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak-kakakku Intan Harakit, S.E, Surya Asmara S.H, dan adikku Muhamma Badarudin serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung 2014, yang telah mendidiku menjadi seorang yang ,mampu berpikir lebih maju dan berfikir dewasa.

RIWAYAT HIDUP

Mustika Ananti di lahirkan pada 24 Desember 1995 DI Bandar Lampung, puteri ketiga dari empat bersaudara oleh pasangan bapak bestoni dan ibu Leni Yuliani.

Penulis memulai pendidikan di SDN 3 Sukaraja yang di selesaikan pada tahun 2008, dan melanjutkan ke SMP Negeri 11 Bandar Lampung yang di selesaikan tahun 2011. Pendidikan selanjutnya di SMA Tri Sukses Natar Lampung Selatan, mengambil jurusan IPA dan di selesaikan pada tahun 2014. Selama menempuh pendidikan di SMA Tri Sukses Natar lampung Selatan penulis mengikuti kegiatan English Club.

Pada tahun 2014 penulis di terima sebagai mahasiswa di perguruan tinggi negeri Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Taufiq dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian shalawat serta salam penulis sanjungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ajaran yang paling sempurna dan diantaranya yaitu mengutamakan kepada manusia untuk menuntut ilmu pengetahuan agar dapat di manfaatkan dalam segala aspek kehidupan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih seluruhnya kepada :

1. Ibu Prof.Dr. Hj. Nirva Diana. M.Pd , Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M.Ag Selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Prof. Dr. Wan Jamaludin Z, M.Ag selaku pembimbing I yang telah memberikan saran dan motivasi sehingga terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Sofyan M soleh, S.H, M.Ag, selaku Pembimbing II yang telah banyak mencurahkan waktudalam memberikan bimbingan dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sabar dan terbuka.
5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Bapak Syamsurizal, S.Pd, M.Si, selaku kepala Man 2 Bandar Lampung. Dewan Guru dan staf TU MAN 2 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikanya skripsi ini.
7. Ibu Muasaroh, S.Ag, selaku guru mata pelajaran PAI di MAN 2 Bandar Lampung yang menjadi mitra dalam penelitian ini, terima kasih atas bimbingannya selama penelitian berlangsung
8. Sahabat-sahabat tercinta yang selalu meberikan masukan dan menemani penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini khususnya (Nikma Hasani, S.Pd, Nisa Mutiara Sari S.Pd, Marlina S.Pd Safina Rhani Zulfia) serta teman-teman seperjuangan pendidikan Agama Islam angkatan 2014.

Semoga semua kebaikan yang telah di berikan dicatat sebagai amal ibada di sisi Allah SWT. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya masih jauh dari ukuran sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat, khusunya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, 27 juni 2019

Penulis

Mustika ananti

NPM. 1411010351

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Judul	7
1. Pengertian pengembangan	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Manfaat media pembelajaran	13
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
B. Akidah Akhlak	19
1. Pengertian Akidah	19
2. Pengertian Akhlak	21
3. Ruang Lingkup Akidah akhlak	21
4. Ciri-ciri Akhlak dalam Islam	22
C. Novel	25
1. Pengertian Novel	25
2. Ciri-ciri novel	26
3. Struktur Novel	27
4. Bentuk-bentuk Novel	29
5. Faktor intrinsik	31
6. Faktor ekstrinsik	32
D. Wattpad	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Cara Pengumpulan Data	36
1. Kuesioner atau angket	36
2. Observasi	36

3. Dokumentasi	37
B. Teknik pengolahan Data	37
1. Penyuntingan	37
2. Pengkodean	38
3. Tabulasi.....	39
C. penelitian dan sifat penelitian.....	39
1. Prosedur pengembangan	40
2. Potensi dan masalah	41
3. Pengumpulan Data	41
4. Desain produk	42
5. Validasi desain	42
6. Uji coba Produk.....	43
7. Revisi Produk.....	43
D. Teknik analisis Data	43

BAB IV PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	45
1. Hasil analisis potensi dan masalah.....	46
2. Pengumpulan Data.....	47
3. Desain produk	48
4. Hasi Validasi Produk	48
5. Uji Coba Produk	60
6. Revisi Produk.	61
B. Pembahasan.....	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	63
B. Implikasi	64
C. Saran	64
D. Keterbatasan pengembangan	65
E. Saran	99

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Latar belakang Skripsi ini sebagai berikut:

Islam merupakan agama yang santun karena dalam pengajarannya terdapat tentang Akidah dan Akhlak serta sangat menjunjung tinggi kedua hal tersebut. Keduanya adalah hal yang penting karena telah melingkupi tentang perangai tabiat dan tingkah laku serta karakter seseorang. Menimbulkan kesadaran tentang akidah akhlak yang merupakan bentuk tindakan yang di dasari nilai-nilai kebaikan. Hidup yang berpegangan pada akidah akhlak ialah sebuah tindakan yang benar dalam melahirkan kesadaran tentang akhlak.

Fungsi media dalam belajar cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar terutama membantu siswa dalam proses belajar.¹ Dua faktor yang sangat penting adalah metode dan media. Pemilihan suatu metode akan menentukan media apa yang cocok di gunakan dalam proses belajar tersebut. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media juga mampu membangkitkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.² Karena itu seorang guru harus mampu melalui media yang efisien murah dan menarik.

Dengan alasan tersebut peneliti beranggapan untuk melalui media berbasis aplikasi android atau smartphone bernama wattpad. Wattpad adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar asal Toronto Kanada yang memungkinkan pengguna untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi atau sejenisnya. Wattpad diluncurkan pada tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen. Sebagian pengguna berasal dari Amerika Serikat, kemudian diikuti oleh Britania Raya, Kanada, Filipina, Australia, Rusia Uni Emirat Arab dan negara lainnya mendekati Indonesia.³

¹Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyani, *belajar Berbasis Teknologi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hal 171

²Ibid, hal 175

³“wattpad” (online) tersedia di : <https://id.m.wikipedia.org/wiki/wattpad>

Dalam pengembangan media ini peneliti mencoba membuat terobosan dengan menciptakan sebuah novel dari materi buku paket pelajaran. Novel adalah suatu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa yang memiliki faktor intrinsik dan ekstrinsik kata novel berasal dari bahasa Italia yaitu novella yang berarti sebuah kisah atau cerita. Peneliti yang menulis sebuah novel disebut novelis. Isi novel lebih panjang dan lebih kompleks dari isi cerpen, serta tidak mempunyai batasan struktural dan sajak. Sebuah novel biasanya menceritakan atau menggambarkan tentang kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungan dan juga sesamanya.⁴

Mengapa harus dengan sastra ? Sebenarnya tidak harus sastra hanya saja peneliti memandang sastra memiliki pertalian erat dengan internalisasi pendidikan karakter. Menurut SuhardiniNurhayati 2013 pengajaran sastra memiliki pertautan erat dengan pendidikan karakter karena pengajaran sastra pada umumnya secara hakiki membicarakan nilai-nilai hidup dan kehidupan yang mau tidak mau berkaitan langsung dengan pembentukan karakter manusia.⁵

Pemahaman tentang sastra adalah sebagai sebuah media pemahaman makna kehidupan akan memberikan banyak kebijakan bagi para pembaca. Sastra bukanlah sebuah ajaran melainkan sebuah cerminan yang memantulkan tentang kehidupan yang bisa di bayangkan dan tidak bisa di bayangkan.⁶

Dalam pendidikan Islam ada yang disebut metode kisah, metode kisah mempunyai fungsi edukatif yang tidak dapat di ganti dengan metode lain, hal ini di sebabkan kisah memiliki beberapa keistimewaan yang membuatnya menjadi dampak implikasi terhadap psikologi dan edukatif. Di samping itu kisah dapat melahirkan kehangatan dan vitalitas dalam jiwa yang selanjutnya memotivasi manusia untuk mengubah pelakunya dan memperbaharui tekadnya sesuai dengan tuntunan dan pengarahan dari akhir kisah itu serta pengambilan belajar.⁷

⁴ Arya, pengertian novel Beserta Ciri-ciri, Struktur dan, Faktor-faktornya, (online) tersedia di : <https://sahabatnesia.com/pengertian-novel/html>=(11 november 2016)

⁵ Wibowo Agus, *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar) hal.19

⁶ Emzir, Saifurrohman, *Teori dan pengajaran sastra*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) hal.6

⁷ “ hikmah cerita-cerita dalam Al-quran ” (Online) tersedia di <http://muslim.or.id/19412-hikmah-cerita-cerita-dalam-al-quran.html>.

Namun dalam hal ini peneliti ingin menyajikan kisah yang terjadi dalam realita kehidupan pada zaman sekarang agar dapat di pahami dari kacamata Agama Akidah dan Akhlak melalui sebuah cerita atau kisah yang berorientasi pada pendidikan terutama pendidikan agama siswa dapat menyerap nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sebagaimana dengan firman Allah.

“mari ceritakanlah kepada mereka kisah-kisah itu agar dapat mereka berfikir”
(QS. Al-A’raf: 176).⁸

Didasari hal tersebut maka penelitian ini mengembangkan sebuah media bebantuan gadget Android, Smartphone dengan melalui aplikasi Wattpad sebagai bahan belajar bagi siswa MAN/MA dan sederajat dengan materi kelas XI.

B. Identifikasi Masalah

Didasari latar belakang masalah di atas, maka di identifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hidup yang berpegang teguh kepada Akidah dan Akhlak adalah tindakan yang tepat dalam mewujudkan kesadaran akhlak.
2. Media pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan pemahaman siswa
3. Media pembelajaran berbasis Wattpad dapat menjadi media yang baik dalam mempelajari akidah akhlak.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media belajar akidah akhlak berbasis Wattpad materi kelas XI MAN 2 Bandar Lampung?

D. Tujuan penelitian

⁸“ Hikmahcerita-ceritadalam Al-quran ” (online) tersedia di <http://muslim.or.id/19412-hikmah-cerita-cerita-dalam-al-quran.html>.

1. Didasari rumusan masalah maka tujuan yang hendak di capai dalam peneitian ini adalah:
 - a. Mengembangkan media belajar akidah akhlak berbasis Wattpad sebagai sumber belajar bagisiswa MAN/MA dan sederajat, kelas XI
2. Didasari manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis-akademik maupun praktisi adalah:
 - a. Secara teoritis-akademik adalah dapat memberikan subangsih terhadap yang berarti dalam khasanah keilmuan, terutama pemikiran mengenai pengembangan media belajar akidah akhlak.
 - b. Secara praktisi hasil penelitian ini di harapkan mampu meningkatkan respon dan minat serta pemahaman tentang media pebelajaran berbasis e-learning dalam pelajaran.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang program aplikasi belajar e-learning pada materi akidah akhlak MAN/MA kelas XI
2. Pengujian terhadap perangkat lunak yang hanya meliputi pengujian produk produk, media atau program ini sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan media dan tidak di uji pengaruhnya terhadap nilai siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Judul

1) Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Menurut Abdul Majid pengembangan adalah suatu proses mendesain belajar secara logis, dan sistematis dalam rangka menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁹

Makna pengembangan lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan belajar adalah usaha meningkatkan kualitas belajar, baik secara material maupun substansinya. Secara material, artinya dari faset materi media belajar disesuaikan dengan pengembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi belajar, baik secara teoritis maupun praktis.¹⁰ Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan dan ingin melihat perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Didasarkan pengertian diatas dapat dikatakan bahwa, pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi suatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2) Media Belajar

a. Pengertian Media Belajar

⁹ Abdul Majid, perencanaan belajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.24.

¹⁰ Hamdan Hamid, pengembangan sistem pendidikan di Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h.125.

menurut Arsyad¹¹, kata *media* berasal dari kata *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara(wasayaka) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, atau lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi fisual atau verbal.

Batasan lain telah juga dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya diberikan berikut ini. AECT (*Assosiation of Education and Comunication Technology*)memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming, mediator adalah penyebab atau alat yang turut ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur gabungan antara dua pihak utama dalam proses belajar-mengajar dan isi pelajaran. Di samping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem belajar yang melakukan peran sistem mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasanya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan belajar.

Heinich dan kawan-kawan, mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar

¹¹Azhar Arsyad, Media Belajar (Jakarta, PT Rajagrafindo Persada.2014) hal.3-4.

sumber dan penerima, jadi televisi, film, radio, rekaman, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media belajar*. Sejalan dengan batasan ini Hamidjojo dalam Lutuheru, memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh semua manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu berdampak kepada penerima yang di tuju.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang digunakan Hamalik, dimana dia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila digunakan alat bantu yang dinamakan media komunikasi. Sementara itu Gagne' dan Briggs, secara implisit mengatakan bahwa media belajar meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi belajar, yang terdiri dari buku tape recorder dan film slide “gambar bingkai” foto gambar grafis televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar dilain pihak *National Education Assosiation* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audia-visual dengan peralatannya sehingga demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Istilah “media” bahkan sering di kaitkan atau digantikan dengan kata ”teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia *ilmu*). Menurut Webster. “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat

pengalaman, study dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, study observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan belajar maka teknologi dapat diartikan sebagai: perluasan konsep dengan media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen, yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Erat hubungannya dengan istilah “teknologi”, kita juga mengenal kata teknik. Teknik dalam bidang belajar bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. Ia merupakan suatu strategi khusus. Bahkan Richard dan Rodgers, menjelaskan pula bahwa teknik adalah prosedur dan praktik yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini kita tampak jelas bahwa teknologi bukan hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir dan semisalnya saja, tapi melipat-lipat kertas jadi kapaterbang juga disebut teknologi karena itu juga merupakan keterampilan dan seni (*skill*). Barangkali inilah yang menyebabkan beberapa kalangan membagi teknologi menjadi dua macam; ada yang disebut teknologi tinggi (canggih) dan teknologi tradisonal. Teknologi belajar Agama sementara masih *heavy* kewawasan pengertian teknologi tradisional.

Dengan demikian kalau teknologi belajar agama mislanya, maka itu akan membahas masalah bagaimana kita melalui media dan alat bantu dalam proses mengajar, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan dan strategi mengajar agama.

Dalam kegiatan belajar-mengajar sering pula pemakaian kata media belajar digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang-dengar bahan pengajaran (*instructional material*). Komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi

pendidikan (*education technologi*). Alat peraga dan media penjelas. Didasari beberapa batasan tentang media tersebut. Berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung dalam setiap batasan itu:

- a) Media belajar memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat didengar atau diraba dengan panca indra.
- b) Media belajar memiliki pengertian non fisik yang dewasa ini disebut *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada Visul dan Audiovisual.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar .
- f) Media pendidikan media belajar dapat digunakan secara masal (misal radio, televisi), kelompok besar dan kecil (misalnya film, *slide* , *video*, OHP), atau perorangan (misal modul, komputer, radio tape/kaset, vidio recorder).
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹²

3) Manfaat Media Belajar

Berbagai manfaat media belajar telah di bahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton,¹³ meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan yang di dapat dalam penggunaan media belajar, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam

¹²Ibid. Hal.6

¹³Ibid. Hal. 25

program pengajaran yang berjalan amat lambat. Dimukakan beberapa hasil penelitian yang memperlihatkan pengaruh positif dari pemakaian media sebagai bagian dari integral belajar langsung sebagai berikut:

- a) Penyajian lebih baku. Meskipun para guru menerangkan pelajaran dengan caranya yang berbeda dengan penggunaan media ragam hasil keterangan itu bisa dikurangi sehingga info yang sama bisa disampaikan kepada siswa sebagai tumpuan untuk peninjauan, pelajaran dan aplikasi lebih lanjut.
- b) Belajar bisa lebih menarik. Media dapat disosialisasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan kejelasan dan keruntutan pesan daya tarik image daya tarik image yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki faset motivasi dan meningkatkan minat.
- c) Belajar menjadi lebih interaktif karena diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d) Banyak waktu pembelajaran yang dibutuhkan dapat disingkat karena medianya membutuhkan waktu singkat untuk mengantar pesan-pesan dan belajar dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
- e) Jenis perolehan gambar bisa di tingkatkan jika penggabungan kata dengan gambar sebagai media belajar dapat menyampaikan beberapa elemen pengetahuan dengan cara mengkoordinasi yang rinci dan spesifik.

- f) Pembelajaran bisa dialokasikan kapanpun dan dimanapun ketika di inginkan atau diharuskan, terutama jika media belajar di rancang untuk digunakan secara individu.
- g) Sikap positif mereka terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada faset penting lain dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dale, menegaskan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses belajar. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir dalam pendidikan saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi.

Sudjana & Rivai¹⁴, mengemukakan manfaat media belajar dalam proses belajar yaitu :

- 1) Belajar akan lebih menarik meperhatikan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan belajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswi dan memungkinkannya menguasai dan mendapat tujuan belajar
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

¹⁴Ibid. Hal.28

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah di simpulkan beberapa manfaat praktis dalam penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media belajar dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media belajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian seorang anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan kemungkinan siswa belajar sendiri sesuai kemampuan, dan minatnya.
- 3) Media belajar dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu;
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan dapat diganti dengan gambar foto slide realita film radio atau model;
 - b) Objek yang terlalu kecil dan tidak tampak oleh mata dapat disajikan oleh mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam sepuluh tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, slide atau gambar disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dan disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer
- 4) Media belajar dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru masyarakat dan lingkungan misalnya

melalui karya wisata kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang¹⁵

4). Klasifikasi Media Belajar

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim pesan dan mengkomunikasikan pesan dan informasi. Salah satu contoh yang dikenal adalah gaya tutorial Socrates. Sistem yang tentu dapat menggabungkan dengan media visual lain. Media ini bermanfaat apabila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlihat dengan pemantauan belajar siswa.

b. Media berbasis cetakan

Materi berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbaris cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsisten, format, organisasi daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah, warna, huruf, dan kotak.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image*, atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (melalui elaborasi, struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi belajar dan dunia nyata. Agar menjadi efektif visual sebaiknya di tempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

d. Media Berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksi. Salah satu pekerjaan penting

¹⁵Ibid. Hal 29-30

yang diperlukan dalam media audio visual adalah penelitian naskah atau story board yang memerlukan persiapan yang banyak rancangan dan penelitian.

B. Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah

Pengertian akidah secara bahasa berasal dari kata Al-aqd, artinya ikatan, penguatan, pengesahan, kepercayaan atau keyakinan yang kuat, dan pengikat yang kuat. Pengertian Akidah secara istilah adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan, juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan para pembid'ah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunah.

Fungsi dan peran Akidah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Menuntun dan mengembangkan dasar ketuhanan yang dimiliki sejak lahir.
- b) Memberikan ketenangan dan ketentraman jiwa.
- c) Memberikan pedoman hidup yang pasti.
- d) Membebaskan akal dan pikiran dari kekeliruan yang timbul karena jiwa yang kosong karena akidah.

Keistimewaan akidah islam antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Sumber mengambilnya adalah murni.
- b) Berdiri diatas fondasi penyerahan diri kepada Allah SWT. Dan Rasul Nya.
- c) Sesuai dengan fitrah yang lurus dan akal yang sehat
- d) Kukuh, stabil, dan kekal.
- e) Berlaku umum, universal dan cocok untuk segala zaman, tempat dan keadaan.
- f) Akidah islam adalah akidah persatuan dan persaudaraan.
- g) Memberi ketenangan jiwa dan pikiran kepada para pemeluknya.

- h) Berpengaruh kepada perilaku (akhlak), dan interaksi sosial (muamalah)¹⁶.

2. Pengertian Akhlak

Secara etimologi (*lighatan*) *akhlak* (bahasa arab) adalah bentuk jamak dari *akhluq* yang berarti budi pekerti, perangai tingkah laku atau tabiat. Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan. Seakar dengan kata *khaliq* (pencipta), *makhluk* (ciptaan) *khalaq* (penciptaan). Kesamaan akar kata tersebut mengisyaratkan bahwa dalam akhlak mencakup terciptanya keterpaduan antara kehendak *khalik* (tuhan) dengan perilaku *makhluk* (manusia). Dari pengertian etimologi ini akhlak bukan saja merupakan tata aturan atau norma perilaku yang mengatur hubungan antara manusia tetapi juga aturan yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan dan bahkan dengan alam semesta sekalipun¹⁷.

3. Ruang lingkup Akidah Akhlak

Muhammad Abdullah Draz dalam bukunya *Dutsur al-akhlaq fi-al islam* membagi ruang lingkup akhlak kepada lima bagian:

- a) Akhlak pribadi (*akhlak pribadi*). Terdiri dari: (1) yang diperintahkan (*al-awamir*), (2) yang dilarang, (*an-nawahi*), (3) yang dibolehkan (*al-muhabat*), dan (4) akhlak dalam keadaan darurat (*al-mukhafalah bi al-idhthirar*).
- b) Akhlak berkeluarga (*al-akhlak al-usariyah*), terdiri dari: (1) kewajiban imbal balik orang tua dan anak (*wajibat nahwa al-ushul wa furu*), kewajiban suami istri (*wajibat nahwa al-ushul al-furu*), dan kewajiban terhadap karib kerabat (*wajibat nahwa ala-aqarib*).
- c) Akhlak bermasyarakat (*al-akhlaq al-usariyah*). Terdiri dari (1) yang dilarang (*al-mazhurut*) (2) yang di perintahkan (*al-awamir*) dan (3) kaedah-kaedah adab (*qawa'id al-adab*).
- d) Akhlak bernegara (*akhlak ad-daulah*). Terdiri dari: (1) hubungan antara pemimpin dan rakyat (*al-alaqahn baina ar-raais wa as-syah*) dan (2) hubungan luar negeri (*al-alaqat al-khairiyyah*).

¹⁶Rosihun Anwar, Saehhudin, Akidah Akhlak, (Bandung: Pustaka Setia, 2016). Hal. 29

¹⁷Yunahar Ilyas, kuliah Akhlak, (Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengalaman Islam (LPPI), 2000) hal. 1

- e) Akhlak beragama (*al-akhlak ad-diniyah*). Kewajiban kepada Allah SWT (*al-wajibat nahwa Allah*)¹⁸.

Dari sistematika yang dibuat oleh Abdullah Draiz, diatas tampaklah bagi kita bahwa ruang lingkup akhlak itu sangat luas mencakup seluruh faset kehidupan, baik secara vertikal dengan Allah SWT. Maupun horizontal dengan makhluk-ny. Berangkat dari sistematika diatas Yunahar membaginya menjadi

- a. Akhlak terhadap Allah SWT.
- b. Akhlak terhadap Rasulullah SAW.
- c. Akhlak Pribadi .
- d. Akhlak Dalam Keluarga.
- e. Akhlak Bermasyarakat.
- f. Akhlak Bernegara.¹⁹

4. Ciri-Ciri Akhlak dalam Islam

Akhlak dalam islam memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Akhlak Rabbani

Ajaran akhlak dalam islam bersumber dari wahyu ilahi yang termaktub dalam al-Qur'an dan Sunnah. Didalam al-Qur'an terdapat kira-kira 1.500 ayat mengandung ajara akhlak bagi teoritis maupun yang praktis. Demikian pula hadits-hadits nabi amat banyak jumlahnya yang memberikan pedoman akhlak sifat rabbani dari akhlak juga menyangkut tujuannya, yaitu untuk memperoleh kebahagiaan kini dan akhirat nanti.

- b) Akhlak Manusiawi

Ajaran akhlak dalam islam sejalan dan memenuhi tuntunan fitrah manusiawi. Kerinduan jiwa manusia kepada kebaikan akan terpenuhi dengan mengikuti ajaran akhlak dalam islam. Di peruntukan bahwa bagi manusia yang merindukan kebahagiaan dalam arti yang hakiki, bukan kebahagiaan semu akhlak islam adalah akhlak yang benar-benar memelihara eksistensi manusia sebagai makhluk terhormat sesuai dengan fitrahnya.

¹⁸Ibid, 5

¹⁹Ibid, 6

c) Akhlak Universal

Ajaran akhlak dalam islam sesuai dengan kemanusiaan yang universal dan mencakup segala faset hidup manusia, baik yang dimensinya vertikaln maupun horizontal. Sebagai contoh al-Qur'an menyebutkan sepuluh macam keburukan yang harus di hindari manusia oleh setiap orang, yaitu menyekutukan Allah durhaka kepada orang tua , membunuh anak karena takut miskin, berbuat keji baik secara terbuka atau secara tersembunyi, membunuh orang tanpa alasan yang jelas , memakan harta anak yatim, mengurangi takaran dan timbangan, membebani orang laindengan kewajiba yang melebihi kemampuannya, persaksian tidakn adil dan mengkhianati janji dengan Allah SWT.

d) Akhlak Keseimbangan

Manusia menurut islam memiliki dua sisi dalam dirinya sisi kebaikan dan sisi hati nurani dan akal nya, juga sisi keburukan pada hawa nafsunya. Manusia memiliki rohani dan jasmani yang memerlukan pelayanan masing-masing secara seimbang. Hidup disunia merupakan ladang di akhirat. Akhlak islam memenuhi tuntutan kebutuhan manusia jasmani dan rohani secara seimbang memenuhi tuntutan hidup bahagia di dunia dan akhirat secara seimbang pula.

e) Akhlak Realistik

Ajaran akhlak dalam islam memperhatikan kenyataan hidup manusia meskipun manusia telah dinyatakan sebagai makhluk yang memiliki kelebihan di bidang-bidang makhluk hidup yang lain. Tetapi manusia juga memiliki kelemahan-kelemahan, memiliki kecenderungan manusiawi dan juga berbagai kebutuhan material dan spritual. Dengan kelemahan-kelemahannya manusia sangat di mungkinkan melakukan kesalahan dan pelanggaran. Oleh sebab itu

islam memberikan kesempatan untuk memperbaiki diri dengan bertaubat²⁰.

C. Novel Wattpad

1. Pengertian Novel

Novel adalah suatu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa yang memiliki faktor intrinsik dan ekstrinsik kata novel berasal dari bahasa italia yaitu novella yang berarti sebuah kisah atau cerita. Peneliti yang menulis sebuah novel disebut novelis. Isi novel lebih panjang dan lebih kompleks dari isi cerpen, serta tidak mempunyai batasan struktural dan sajak. Sebuah novel biasanya menceritakan atau menggambarkan tentang kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungan dan juga sesamanya.

Didalam sebuah novel, biasanya pengarang berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan arahan kepada pembaca untuk mengetahui pesan tersembunyi seperti gambaran realita kehidupan melalui sebuah cerita yang terkandung di dalam novel tersebut.

2. Ciri-ciri Novel

Berikut ini adalah ciri-ciri pada novel:

a) Karakteristik umum dalam Novel

1. Novel mempunyai total kata lebih dari 35.000 kata.
2. Novel terdiri dari minimal 100 halaman.
3. waktu yang di gunakan ketika membaca sebuah novel minimal 2 jam atau 120 menit.
4. Ceritanya lebih dari satu impresi, efek, dan emosi
5. jalan cerita dalam sebuah novel haruslah kompleks
6. penyeleksian cerita dalam sebuah novel lebih luas dan berkembang.
7. Cerita dalam novel lebih panjang, namun ada beberapa kalimat yang berulang-ulang

²⁰Ibid, hal.12

8. Novel dituliskan dengan sebuah narasi yang kemudian didukung oleh deskripsi untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang ada didalam cerita.

b) Karakteristik Novel angkatan 20 dan 30-an

1. memiliki tema masalah adat seperti kawin paksa.
2. Umumnya berisikan kritikan-kritikan terhadap adat-istiadat jaman dulu .
3. Sang tokoh dalam cerita diceritakan dari ia masih, lalu beranjak dewasa sampai akhirnya meninggal dunia
4. Memakai bahasa yang baku dan santun.
5. Konflik disebabkan oleh perbedaan dalam memilih dan memandang nilai-nilai kehidupan.
6. Mamakai majas hiperbola

c) Karakteristik Novel Remaja

1. Rata-rata menggunakan tema tentang pertemanan atau persahabatan serta percintaan.
2. Bahasa yang digunakan tidak baku bahkan cenderung kasar.
3. Karakteristik yang berikutnya bisa dibilang sama dengan novel pada umumnya.

3. Struktur Novel

Berikut adalah penjelasan mengenai struktur novel:

1. Abstrak, merupakan ringkasan isi cerita yang dapat ditemukan di bagian awal cerita.
2. Orientasi, merupakan bagian penjelasan mengenai latar waktu dan suasana. Seperti terjadinya cerita , kadang juga berupa pembahasan tentang sifat dan watak para tokoh.
3. Komplikasi, merupakan urutan kejadian yang dihubungkan oleh sebab akibat, dimana setiap peristiwa terjadi karena adanya sebab dan mengakibatkan munculnya peristiwa yang lainnya.

4. Evaluasi, merupakan bagian dimana konflik yang terjadi pada tahap komplikasi terarah menuju suatu titik tertentu.
5. Resolusi, merupakan bagian dalam novel yang memunculkan solusi atas konflik yang sedang terjadi.
6. Koda, merupakan bagian akhir atau penutup cerita dalam novel.

4. Bentuk-bentuk Novel

Berikut ini adalah penjelasan mengenai bentuk-bentuk novel:

Bentuk-bentuk Novel didasari nyata atau tidaknya kejadian:

1. Novel Fiksi, merupakan novel yang tidak nyata dan tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata.
2. Novel Non Fiksi, kebalikan dari novel non fiksi, biasanya dibuat untuk mengenang momen tertentu.

Bentuk-bentuk Novel didasari Genre Ceritanya:

1. Novel Romantis, merupakan cerita-cerita tentang kasih sayang atau cinta atau romansa percintaan.
2. Novel Horror, novel yang menceritakan kisah tentang hal yang menyeramkan dan menakutkan. Biasanya tentang hantu dan sebagainya.
3. Novel Komedi, merupakan novel yang menceritakan kisah tentang hal yang lucu. Contohnya novel-novel dari Raditya Dika atau Ernest Prakarsa.
4. Novel Inspiratif, adalah sebuah novel yang menceritakan kisah-kisah yang mampu menjadi inspirasi.

Bentuk-bentuk Novel didasari Isi dan Tokoh:

1. Novel jenis Teenlit, adalah novel yang mengisahkan tentang kehidupan remaja.
2. Novel jenis Songlit, merupakan novel yang kisahnya terinspirasi dari lagu-lagu.

3. Novel jenis Dewasa, merupakan novel yang berisi tentang cerita untuk orang dewasa biasanya cerita seperti ini mengandung tema yang cukup berat seperti pembunuhan dan sarat akan erotisme.

4. Faktor Intrinsik Novel

Berikut ini adalah penjelasan tentang faktor intrinsik yang ada di dalam sebuah novel:

a. Tema

Tema merupakan pokok-pokok pikiran yang ingin disampaikan seorang penulis melalui isi cerita di dalam novel, tema juga merupakan gagasan yang membuat cerita menjadi terstruktur dan beralur.

b. Penokohan

Penokohan merupakan pemberian watak atau karakter kepada setiap pelaku dalam sebuah cerita. Para tokoh bisa diketahui karakternya dari ciri fisik, lingkungan tempat tinggal, dan cara bertindak.

c. Alur

Alur merupakan serangkaian peristiwa yang membuat jalannya suatu cerita di dalam novel. Alur dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran.

1. Alur maju merupakan rentetan peristiwa yang bergerak secara maju contohnya cerita si tokoh utama ketika masih kecil hingga ia dewasa.
2. Alur mundur merupakan rangkaian peristiwa yang diceritakan di dalam novel di mulai dari peristiwa yang terjadi di masa depan kemudian kemasa lalu si tokoh utama

3. Alur campuran ialah perpaduan antara alur maju dan alur mundur yang mana alur cerita itu maju namun terdapat selingat-selingan kilas balik setiap peristiwa yang di alami oleh si tokoh utama

d. Gaya Bahasa

Gaya bahasa atau biasa di sebut majas ialah suatu alat yang di gunakan sang penulis untuk membangun dan menghidupkan cerita karangannya. Ada banyak jenis gaya bahasa antaranya ialah:

1. Personifikasi: adalah sebuah majas atau gaya bahasa yang mengumpamakan sebuah benda atau seolah-olah hidup.
2. Simile (perumpamaan) : merupakan suatu gaya bahasa yang mengibaratkan sesuatu dengan sesuatu yang lain.
3. Hiperbola : ialah suatu gaya bahasa yang menggambarkan sesuatu benda atau kejadian dengan cara yang dilebih-lebihkan dengan keinginan memberi efek dramatis dalam sebuah cerita.

e. Latar atau setting

Latar ialah penggambaran sebuah tempat dan waktu terjadinya suatu peristiwa dalam cerita untuk membangun suasana yang terjadi dalam cerita tersebut.

f. Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* merupakan cara penulis menempatkan diri di dalam cerita yang di buatnya entah itu sudut pandang orang pertama yang mana memakai kata aku sebagai sang pencerita atau orang ketiga yang biasa di sebut dalang.

g. Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang disampaikan, dalam cerita dalam sebuah novel.

5. Faktor Ekstrinsik Novel

Novel memiliki faktor ekstrinsik. Apa saja faktor-faktor ekstrinsik dalam novel? Berikut ialah penjelasannya:

1. Sejarah atau biografi pengarang
2. Nilai-nilai dalam Cerita

Di dalam sebuah novel pasti memiliki nilai-nilai yang selalu disiratkan atau tersurat oleh pengarangnya. Nilai-nilai itu antara lain ialah:

1. Nilai tantang moral, yaitu nilai yang berkenaan dengan akhlak atau kepribadian, mau itu baik ataupun buruk
2. Nilai tentang sosial, yaitu nilai yang berkenaan dengan etika dan norma-norma yang berada di dalam kehidupan masyarakat tertentu.
3. Nilai estetika, yaitu nilai yang berkenaan dengan keindahan dalam sebuah novel.

D. Wattpad

Wattpad adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar asal Toronto Kanada yang memungkinkan penggunanya untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artike, cerita pendek, novel, puisi atau sejenisnya. Wattpad diluncurkan pada tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen. Sebagian pengguna berasal dari Amerika Serikat.²¹

Keunggulan media ini antar lain mudah untuk di akse, hanya dengan menginstalnya lewat *appstore* (apple), *playstore* (android), dan tinggal mensinkronisasikan aplikasi Wattpad, aplikasi ini bisa dibuka melalui Pc Komputer, Tablet dan semua Gadget yang anda miliki. Aplikasi ini terbilang murah karena anda tidak usah membayar untuk mengaksesnya di *gadget* anda, aplikasi ini juga mengijinkan anda untuk bisa membaca tanpa harus terhubung atau terakses oleh internet. Pilihan bacaan juga bisa di seting sesuai dengan keinginan, seperti huruf genree bacaan dan lain sebagainya seperti parameter. Wattpad adalah aplikasi yang sangat menarik karena dpaat membuat kita membaca buku di manapun dan kapanpun.²²

²¹“wattpad” (online) tersedia di : <https://id.m.wikipedia.org/wiki/wattpad>

²²Wattpad.id.uptodown, tersedia di: <https://wattpad.id.optodown.com/android>.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Cara Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik akumulasi data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat kuesioner untuk di jawabnya. Kuesioner merupakan teknik akumulasi data yang efisien jika peneliti mengetahui dengan pasti faktor-faktor yang akan di ukur dan tahu apa yang di inginkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden dan tersebar di wilayah-wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup dan terbuka yang di berikan secara langsung atau dikirim melalui post atau internet.²³

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek atau proses dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena. Menurut Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi

²³ Sugiono, *metodelogi penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2010). Hal. 142

merupakan suatu proses yang kompleks suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.²⁴

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, agenda dan sebagainya. Metode ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data mengenai upaya guru pendidikan Agama Islam, jumlah peserta didik di MA Negeri 2 Bandar Lampung, keadaan guru, serta sejarah berdirinya di MA Negeri 2 Bandar Lampung.

B. Teknik Pengolahan Data

Setelah teknik pengumpulan data dilaksanakan, selanjutnya adalah melakukan pengolahan data, pentingnya pengolahan diantaranya adalah: Data yang telah terkumpul perlu diolah dahulu, Tujuannya menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikannya dalam susunan yang baik dan rapi. Kemudian dianalisis. Dalam fase pengolahan data ini, ada tiga kegiatan yang dilaksanakan, yaitu:

1. Penyuntingan (*editing*)

Kegiatan yang dilaksanakan adalah memeriksa seluruh daftar pertanyaan yang dikembalikan responden. Beberapa hal yang perlu diperhatikan, Kesesuaian jawaban responden dengan pertanyaan yang diajukan. kelengkapan pengisian daftar pertanyaan kejelasan (*consistency*) jawaban responden dalam menyunting, penyunting harus dibetahu agar tidak mengganti atau menafsirkan jawaban responden, jadi kebenaran jawaban dapat terjaga.

2. Pengkodean (*coding*)

Pengkodean dapat dilaksanakan dengan memberi tanda (simbol) yang berupa angka pada jawaban responden yang diterima. Tujuan pengkodean adalah untuk penyederhanaan jawaban responden harus diperhatikan

²⁴ Ibid. hal. 145

pemberian pada jenis pertanyaan yang diajukan (pertanyaan terbuka atau pertanyaan tertutup). Untuk pertanyaan tertutup, kode ditentukan dengan mudah, misalnya: 1 untuk jawaban *ya/setuju* dan kode 0 untuk *tidak/tidak setuju*; atau ditambah kode 99 untuk jawaban yang kosong(responden tidak memberi jawaban). Untuk pertanyaan terbuka dilaksanakan dengan fase tertentu

1. Jawaban responden diperiksa untuk dibuat kategori jawaban tertentu.
2. Apabila ternyata jawaban perlu dikategorikan, dibuat kategori yang sesuai
3. Setelah itu tiap kategori diberi kode

Seluruh kode yang ditentukan untuk tiap jawaban, disusun dalam buku kode. Buku kode ini selain diperlukan dalam pengkodean juga digunakan sebagai pedoman untuk analisis data dan penelitian laporan.

3. Tabulasi (*tabulating*)

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tabulasi adalah menyusun dan menghitung data hasil pengkodean, untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel. Tabel dapat berupa tabel frekuensi, tabel korelasi, atau tabel silang. Pada dasarnya ada 2 cara pelaksanaan tabulasi, yaitu:

1. Tabulasi manual. Semua kegiatan dari hitungan sampai penyajian tabel dilaksanakan dengan tangan.
2. Tabulasi mekanis. Pelaksanaan dengan cara ini dibantu dengan peralatan tertentu, yaitu: komputer. Semua kegiatan dilaksanakan dengan bantuan alat yang telah terpilih.

C. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau

langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak, perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputer pengolahan data belajar di kelas perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, belajar pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Model penelitian pengembangan ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif kuantitatif dan menghasilkan langkah-langkah pengembangan. Langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi tahap potensi untuk masalah, pengumpulan data desain produk, validasi desain, revisi desain, pengujian desain, revisi produk, pengujian pemakaian, revisi produk, dan produk final.

D. Prosedur pengembangan

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiono. Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiono. Yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan menurut Sugiono dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan metode Reserch & Development (R&D) Sugiono.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap seperti yang dikemukakan Sugiono, yaitu :

1. Potensi dan masalah

Reserch and development (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Dan tentang potensi dan masalah tidak harus di cari sendiri tetapi bisa didasari laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan dari kegiatan perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat di tunjukan secara faktual dan *update*, selanjutnya perlu di kumpulkan berbagai informasi yang dapat di gunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut

3. Desain produk

Hasil akhir dari serangkaiyan penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru. Desain produk harus di wujudkan dalam gambar

atau bagan, sehingga dapat di gunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi desain

Proses kegiatan untuk memilih apakah rancangan atau produk baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat di lakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah di buat.

5. Revisi desain produk

Setelah desain produk di validasi melalui diskusi dengan para ahli lainnya akan dapat di ketahui kelemahannya. Kelemahan selanjutnya di coba untuk di kurangi para ahli dengan cara memperbaiki.

6. Pengujian produk

Melakukan pengujian terbatas pengujian dapat dilaksanakan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dan yang baru.

7. Revisi produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata lebih baik dari kinerja sistem lama. Namun jika dari hasil pengujian terlihat bahwa dalam sistem pengujian terlihat bahwa kenyamanan pegawai dalam melalui sistem dapat mendapat nilai 60% dari hasil yang di harapkan. Untuk itu maka desain produk harus di revisi agar kenyamanan pegawai dalam melalui produk tersebut dapat meningkatkan gradasi yang tinggi.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari dan membuat kesimpulan sehingga harus dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian kali ini adalah: 1) analisis kebutuhan; 2) identifikasi tujuan; 3) analisis penjelasan; 4) karakteristik pengguna yakni guru dan siswa menganalisis pengetahuan awal yang harus di siapkan berkenaan dengan model pembelajaran akidah akhlak yang direncanakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Hasil yang didapat penelitian ini adalah sebuah novel berbasis aplikasi wattpaad. Didasari pada metode *Borg and Gall* dengan melalui tujuh fase, setiap fase mendapat hasil sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah

Proses belajar adalah sebuah fase penting dalam memperoleh ilmu pengetahuan, hal ini yang melantarkan peneliti untuk memahami dan mengetahui setiap masalah yang terjadi ketika dalam proses belajar. Peneliti lalu melakukan observasi dan mengikut sertakan diri dalam proses belajar mengajar di MAN 2 Bandar Lampung, ketika mata pelajaran Akidah Akhlak. Ketika peneliti melakukan observasi, peneliti lebih memfokuskan untuk melihat adanya media belajar yang telah digunakan ketika proses belajar dan mengajar. Kenyataan yang terdapat di lapangan media belajar cukup beragam bukan hanya buku paket pelajaran Akidah Akhlak saja tapi beberapa media lainnya namun peneliti masih melihat kurangnya minat para murid dalam mempelajari Akidah Akhlak melalui media baca. Setelah mengetahui hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru dan murid, peneliti menyimpulkan bahwa masalah utama yang membuat kurangnya minat murid dalam mempelajari Akidah Akhlak melalui media baca adalah desain media yang kurang menarik dan kurangnya memahami materi melalui media tersebut. Dari permasalahan tersebut peneliti mulai bereksperimen dengan mengubah salah satu materi yang ada dalam buku tersebut menjadi sebuah Novel atau karya sastra yang di upload melalui bernama Wattpad.

2. Pengumpulan Data

Setelah masalah dan potensi dapat ditentukan secara konkret, kemudian selanjutnya diperlukan mencari informasi-informasi yang bisa digunakan untuk bahan guna merencanakan produk yang diminta agar dapat mengatasi masalah-masalah itu. Pengumpulan data akan dilaksanakan setelah menganalisis permasalahan di lapangan. Belum adanya media belajar yang digunakan dalam belajar Akidah Akhlak kelas XI MAN/SMA ini menjadikan fakto utama. Dan juga kurangnya minat murid terhadap media baca/ buku paket. Menurut peneliti media belajar berbasis Novel Wattpad ini

dinilai efektif. Data informasi mengenai pengembangan media belajar berbasis Novel Wattpad ini didapatkan dari jurnal, peneliti terdahulu, serta pendapat para ahli dikumpulkan dan diolah sehingga menghasilkan produk media belajar berbasis Novel Wattpad ini. Setelah alat dan bahan ada, barulah dimulai perancangan dengan *microsoft word*.

3. Desain Produk

Novel dalam media belajar berbasis Wattpad ini dibuat dengan melalui aplikasi Microsoft dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. *Click menu* kerja *Microsoft*.
- b. Kemudian mulai menulis draft novel nya, dengan melakukan berbagai riset terhadap bahan-bahan atau materi yang ada dalam buku paket,
- c. Pada awal penelitian atau prolog di suguhkan konflik yang mengantarkan pada cerita tersebut. Kemudian buat klimaksnya dan penyelesaiannya . sesuaikan dengan materi di dalam buku paket.
- d. Selanjutnya pilih tokoh dan kembangkan karakter tokoh dalam novel yang menyesuaikan dengan materi didalam buku paket.
- e. Lalu pilih sudut pandang penelitian dalam Novel kemudian lanjutkan hingga cerita mendapat akhir.
- f. Jika sudah. Revisi novel itu kembali lalu upload di aplikasi Wattpad.

Contoh desain media *Novel Wattpad* sebelum direvisi dan setelah di revisi yaitu:



4. Hasil validasi produk

Sebelum pengecekan kepada para ahli media, materi serta percobaan kepada murid dilaksanakan, instrument uji ahli media dan ahli materi di cek terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Setelah instrument dikatakan valid oleh dosen pembimbing, tahap validasi dilaksanakan kepada para ahli yang terdiri empat orang ahli.

a. Hasil Validasi ahli media

Hasil validasi ahli oleh kedua ahli media dan materi memperoleh data seperti table berikut ini

Tabel 4.3 Revisi dari ahli materi dan media

Saran	Perbaikan
1. Media Novel ini menyajikan topik yang jelas	1. Novel sudah menyajikan topik yang jelas
2. Bahasa yang digunakan baik dan komunikatif hanya beberapa Belajar dalam Novel menyesuaikan dengan siswa	2. Novel sudah disertakan dengan maksud peneliti. 3. Belajar dalam novel telah relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa
3. tanda kalimat yang harus disertakan dengan maksud peneliti	4. Isi materi diganti dengan konsep yang benar
4. Pembelajaran dalam Novel relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	5. Struktur media novel sudah fleksibel untuk pemakaian
5. Isi materi mempunyai konsep yang benar	6. Media Novel sudah bersifat positif
6. Struktur media Novel fleksibel untuk pemakaian	7. Media telah dibuat lebih menarik dnegan ditambahkan gambar dan musik
7. Media Novel bersifat positif	8. Gambar-gambar didalam media sudah disesuaikan
8. Media Novel tidak membuat siswa bosan dengan belajar	

9. Media Novel memudahkan siswa dalam memahami belajar	dnegan penggunaan
10. Kalimat-kalimatnya tidak menimbulkan maknaganda	

Mengenai daftar revisi diatas dilaksanakannya setelah pengumpulan data revisi dari 4 ahli. Revisi ahli materi lebih menilai kualitas dari isi materi, kesinkronan produk dengan materi dan kepenelitiannya.. Dalam ahli media, produk ini diminati tanda kalimat harus disertakan dengan maksud peneliti. Semua revisian dari para ahli media dan materi telah dilaksanakan agar produk ini layak untuk digunakan.

Tabel 4.4 Gambar produk sebelum dan sesudah

Cover sebelum	Cover sesudah
Sinopsis novel sebelum direvisi	Sinopsis setelah revisi
Isi novel sebelum direvisi	Isi novel sesudah di revisi

Gambar dan audio sebelum di revisi	Gambar dan audio sesudah di revisi

Setelah produk sudah mendapatkan revisi sesuai dari saran para ahli, maka dilaksanakanlah proses validasi tahap yang ke dua. Karena media telah mendapat perbaikan, serta hasil validasi telah menetapkan media layak digunakan, validasi cukup dilaksanakan sebanyak dua tahap. Berikut hasil data validasi tahap yang ke dua.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media tahap kedua

N o	Kriteria	Fa se t	Ahl i Me dia I	Ahl i Me dia II	$\sum PER$ FASE T (S)	PSA
1	Keprakt isan	1	5	4	37	92. 50 %
		2	5	5		
		3	5	4		
		4	4	5		
2	Tampil an	5	5	5	56	93. 33 %
		6	4	4		
		7	5	5		

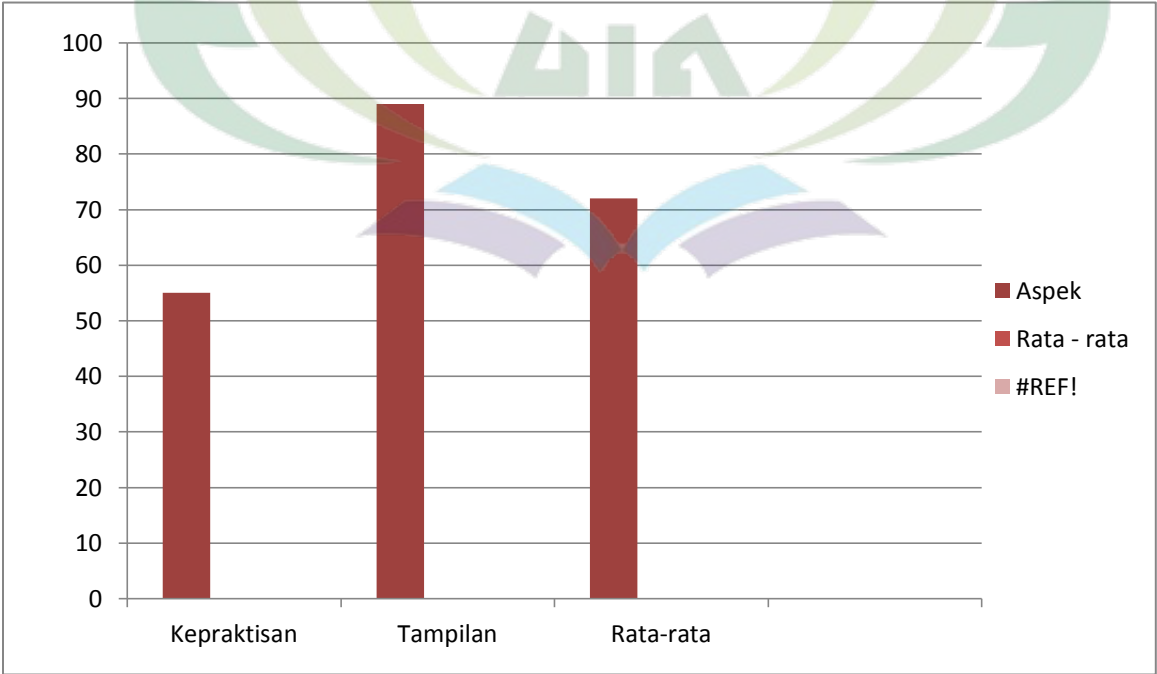
		8	4	5		
		9	5	5		
		10	5	4		

Didasarkan pada tabel yang dihasilkan dari validasi oleh ahli media yang didapati adalah pada faset nilai kepraktisan mendapat nilai sebesar 92.50%. Hasil dari validasi media mendapatkan rata-rata sebesar 92.91%, nilai tersebut didapat dari rata-rata nilai tiap faset dengan hitungan;

Presentase= $\frac{jumlah\ presentase\ semua\ aspek}{jumlah\ aspek}$

$P = \frac{92.50\% + 93.33\%}{2} = 92.91\%$

Didasari rata-rata tersebut maka media dalam kategori “sangat baik” dan produk siap digunakan, lebih jelasnya dapat dilihat grafik berikut:



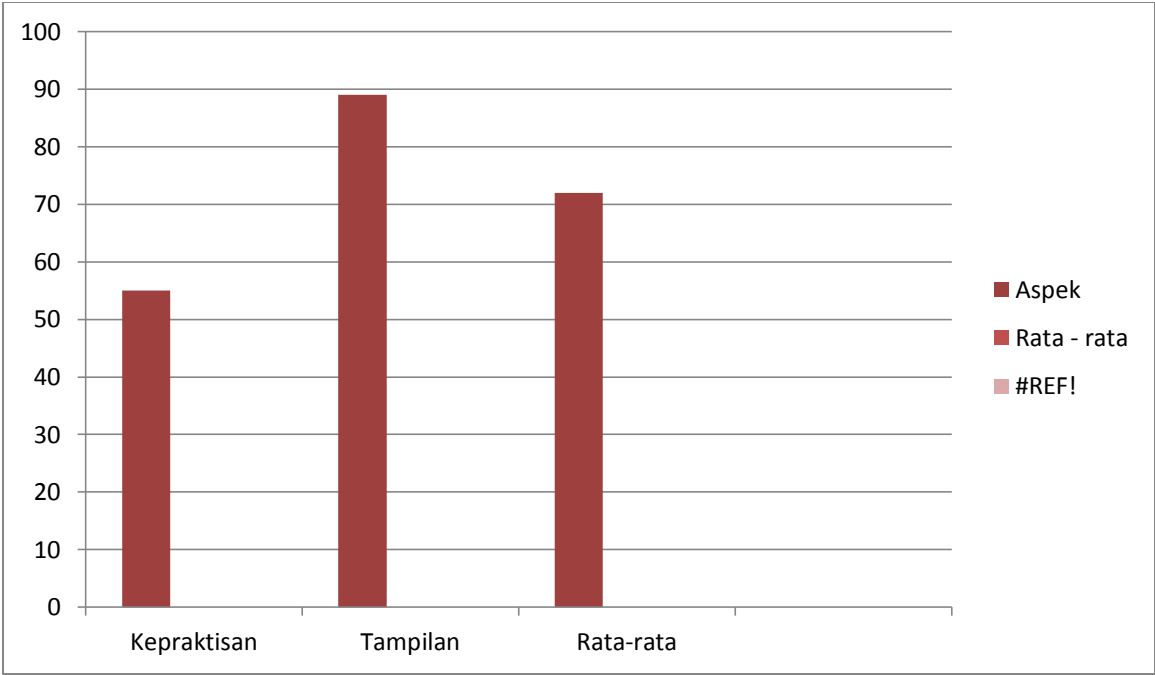
Gambar 4.5 Grafik Ahli Media Tahap 2

Validasi materi juga dilaksanakan sebanyak 2 kali oleh dua orang dosen ahli materi dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Vasilidasi Ahli Materi

N o	Krite ria	Fa set	Ahli Me dia I	Ahli Me dia II	$\sum PER$ FASE T (S)	PSA
1	Mat eri	1	4	5	35	87.5 0%
		2	5	4		
		3	4	4		
		4	5	4		
2	Bela jar	5	5	4	54	90%
		6	4	5		
		7	5	4		
		8	4	5		
		9	5	5		
		10	4	4		

Didasari tabel diatas hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 adalah pada faset materi mendapati nilai 87.50%. Faset keterlaksanaan menilai tentang ketepatan materi yang digunakan pembelajran mendapatkan nilai 90%. Beberapa penilaian tersebut jika di rata-rata mendapatkan nilai sebesar 75.56%, didasari tingkat kevalidan nilai 96% tersebut dalam kategori “sangat baik” dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media *Wattpad* yang dikembangkan. Hasil di atas dapat dilihat secara rinci pada grafik di bawah ini;

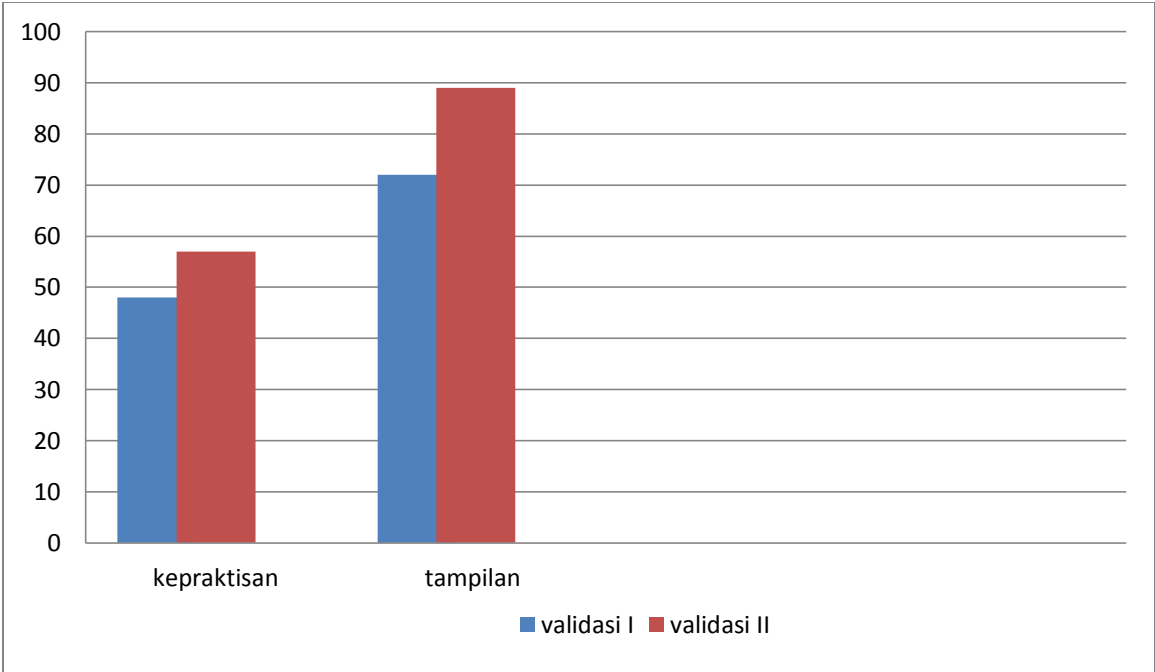


Gambar. 4.7 Grafik hasil validasi ahli materi 2

Nilai tersebut diperoleh dari rata-rata nilai tiap faset dengan hitungan;

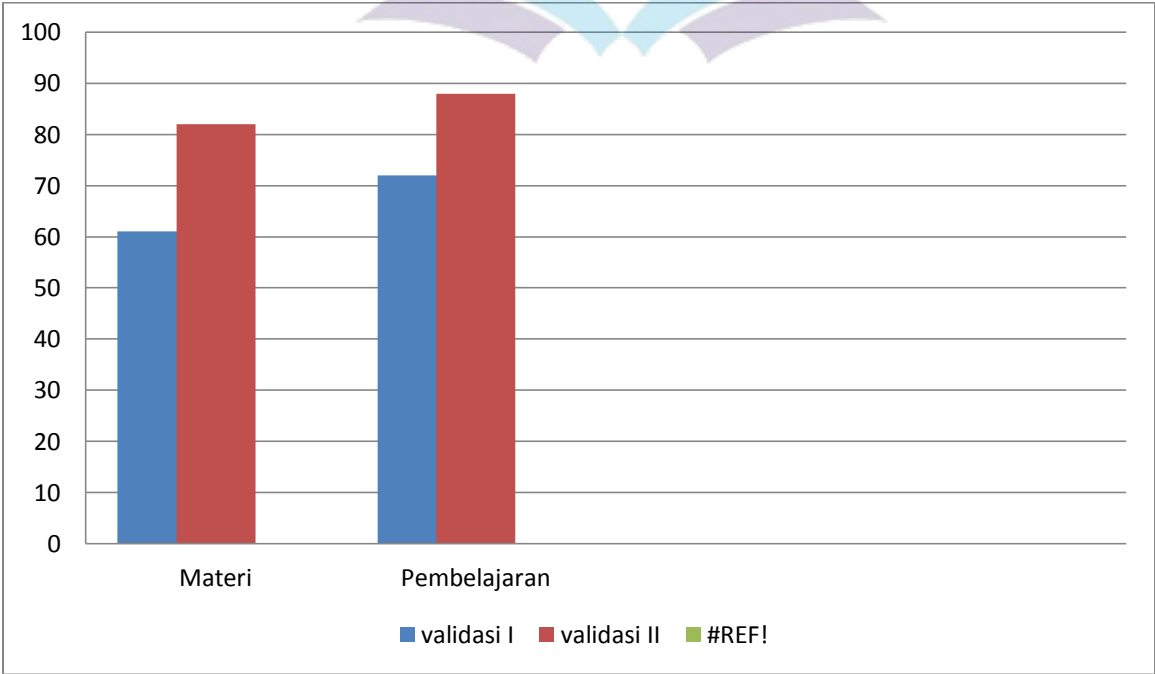
$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah presentase semua aspek}}{\text{jumlah aspek}}$$
$$P = \frac{87.50\% + 90\%}{2} = 88.75\%$$

Didasari hitungan diatas, materi yang diperbaiki telah memenuhi kriteria sangat baik dengan nilai sebesar 88.75%. Hal ini menunjukan bahwa materi dilihat dari beberapa faset dinyatakan valid dan layak digunakan. Sebagai bandingan hasil validasi baik ahli media maupun materi bisa dilihat pada grafik perbandingan berikut ini;



Gambar 4.8 Grafik perbandingan validasi ahli media

Validasi media tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana didasari gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada presentasenya. Peningkatan nilai dari masing-masing faset adalah sebagai berikut; faset kepraktisan mengalami peningkatan sebanyak 16.66%. Rata-rata dari kedua faset tersebut adalah 15.53% dari nilai sebelumnya.



Gambar 4.9 Grafk perbandingan validasi ahli media

Validasi materi tahap pertama ke tahap kedua mengalami peningkatan, untuk mengetahui perbedaan antara tahap 1 dan tahap 2 adalah dengan melihat grafik dimana didasari gambar grafik tersebut didapat hasil yang meningkat pada presentasenya. Peningkatan nilai dari masing-masing faset adalah sebagai berikut;faset materi isi mengalami penigkatan sebesar15%, faset belajar meningkat sebesar 26%. Nilai rata-rata dari kedua faset sebesar 20.5% dari nilai yang didapat sebelumnya.

5. Pengujian Produk

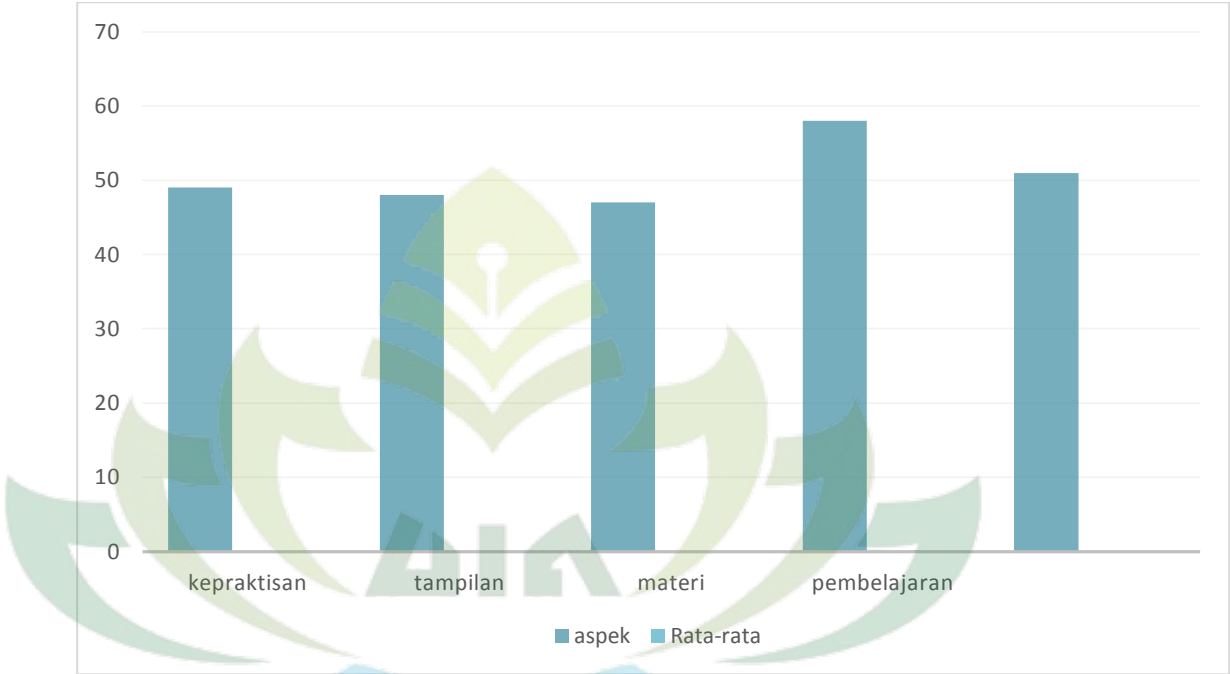
Fase pengujian yang dilaksanakan peneliti adalah pengujian kelompok skala kecil dan pengujian di lapangan namun sebelum melaksanakan pengujian peneliti juga melibatkan guru Akidah Akhlak di MAN 2 Bandar Lampung yakni ibu Muasaroh, S.Ag dan guru agama bapak Meizarwanto, S.Pd.I di SMAN 6 Bandar Lampung untuk menilai produk yang dikembangkan dari faset, tampilan, kepraktisan, pemebelajaran dan materi. Keputusan peneliti untuk mengikutsertakankan guru dalam menilai produk ini karena menurut peneliti guru iyalah calon pengguna dan pelaksana dalam proses belajar. Hasil penilaian guru terhadap produk yang telah dikembangkan bisa dilihat dalam Tabel4.6

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Mata pelajaran Akidah Akhlak

N o	Kriteria	Fa se t	Res pon Gur u 1	Res pon Gur u 2	\sum_{per} Fas et	PSA
1	Keprak tisan	1	5	5	49	98 %
2		2	5	5		
3		3	4	5		
4		4	5	5		
5		5	5	5		
6	Tampil an	6	5	5	48	96 %
7		7	4	5		
8		8	5	4		

9		9	5	5		
1		1	5	5		
0		0				
1	Materi	1	4	5	47	94 %
1		1				
2		2	5	4		
3		3	5	5		
4		4	5	5		
5		5	4	5		
6	belajar	6	5	5	58	98 %
7		7	4	5		
8		8	5	5		
9		9	4	5		
0		0	5	5		
1		1	5	5		
1		1				
Rata-rata						96. 50 %
Keterangan				Sangat Layak		

Didasari dari tabel diatas penilaian oleh dua guru di MAN 2 Bandar Lampung dan SMAN 6 Bandar Lampung bisa diketahui pada faset kepraktisan mendapat presentase kelayakan 98% pada faset ke 2 tentang tampilan mendapatkan presentase sebesar 96% pada faset ke 3 tentang materi mendapatkan presentase 94% faset ke 4 belajar mendapatkan presentase 98%. Jumlah nilai rata-rata presentase 96.5% data dari pengkajian hasil penilaian guru MAN 2 Bandar Lampung dan Guru SMAN 6 Bandar Lampung dan agar memperjelas hasil presentase dapat dilihat tabel dibawah ini :



Gambar 4.10 Grafik penilaian guru mata pelajaran

- a. Hasil pengujian skala kecil
- Ujicoba ini dilaksanakan di SMAN 6 bandarLampung dengan 10murid untuk meresponangket dari mediaWattpad, jumlah yangdidapatkan dapatdilihat padatabel dibawah ini :

N o	Kriteria	Σ per Kriteria	PSA
1	Ketertarikan belajar Akidah Akhlak dengan <i>Novel Wattpad</i>	48	96%
2	<i>Novel Wattpad</i> memudahkan mempelajari tentang Akidah Akhlak	41	82%

3	Tertarik melalui <i>Novel Wattpad</i> saat jam istirahat	45	90%
4	Belajar Akidah Akhlak dengan <i>Novel Wattpad</i> sangat menyenangkan	45	90%
5	Dengan melalui <i>Novel Wattpad</i> jadi lebih suka Akidah Akhlak	41	82%
6	Tertarik untuk memiliki Aplikasi <i>Novel Wattpad</i>	44	88%
7	Mengajak teman-teman untuk belajar Akidah Akhlak melalui <i>Novel Wattpad</i>	43	86%
8	<i>Novel Wattpad</i> menarik	48	96%
9	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Akidah Akhlak	46	92%
10	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> lebih mudah dipahami	44	88%
11	Stelah melalui <i>Novel wattpad</i> belajar Akidah Akhlak tidak membosankan	47	94%
12	Melalui <i>Novel Wattpad</i> aku dapat memahami materi Akidah Akhlak dengan baik.	45	90%
13	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> aku senang belajar Akidah Akhlak	46	92%
	Rata-rata		89.6%
	Kategori	Sangat Baik	

Didasari tabel diatas pada pengujian kecil ini media *Wattpad* mendapat nilai kategori sangat baik atau sangat menarik. Bisa dilihat dari rata-rata penilaian

pada tabel diatas mendapat 86.6% yang mana mendekati dalam kategori sangat baik.

b. Pengujian skalar Besar

pengujian skala besar dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung. Data diambil melalui angket namun sebelum mengisi angket murid belajar dengan melalui media *Wattpad*. Siswa yang mengisi sebanyak 40 siswa.

Tabel 4.8 Hasil angket tanggapan murid di MAN 2 Bandar Lampung

No	Kriteria	\sum_{per} Kriteria	PSA
1	Keterampilan belajar Akidah Akhlak dengan <i>Novel Wattpad</i>	88	88%
2	<i>Novel Wattpad</i> memudahkan mempelajari tentang Akidah Akhlak	87	87%
3	Tertarik melalui <i>Novel Wattpad</i> saat jam istirahat	84	84%
4	Belajar Akidah Akhlak dengan <i>Novel Wattpad</i> sangat menyenangkan	88	88%
5	Dengan melalui <i>Novel Wattpad</i> jadi lebih suka Akidah Akhlak	100	100%
6	Tertarik untuk memiliki Aplikasi <i>Novel Wattpad</i>	88	82%
7	Mengajak teman-teman untuk belajar Akidah Akhlak melalui <i>Novel wattpad</i>	84	84%
8	<i>Novel Wattpad</i> menarik	86	86%
9	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan Akidah Akhlak	89	89%
10	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> lebih mudah dalam mempelajari Akidah Akhlak	90	90%

11	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> belajar Akidah Akhlak tidak membosankan	86	86%
12	Melalui <i>Novel Wattpad</i> aku dapat memahami materi Akidah Akhlak dengan baik.	86	86%
13	Setelah melalui <i>Novel Wattpad</i> aku senang belajar Akidah Akhlak	90	90%
	Rata-rata		87,6%
	Kategori	Sangat Baik	

Didasari tabel, tingkat kemenarikan kepada media *Wattpad* menurut peujia mendapat kategori sangat baik atau sangat menarik. Hal ini dapat dilihat dari data tabel diatas, presentase tingkat kemenarikan rata-rata mendapat angka 87,6% (sangat baik).

6. Revisi produk

Setelah dilaksanakan pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar untuk melihat kelayakkan media *Wattpad* ini, produk dinyatakan layak dengan sangat tinggi sehingga tidak dilakukan pengujian ulang dan revisi. Selanjutnya media *Wattpad* ini bisa digunakan sebagai salah satu media belajar untuk pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Bandar Lampung.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk ini dilaksanakan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung. Setelah itu barulah diketahui di MAN 2 Bandar Lampung belum adanya pemakaiaan media belajar tersebut pada mata pelajaran Akidah Akhlak. dengan *step* pertama yang dilaksanakan dalam media ini yaitu mengumpulkan materi yang sesuai dengan pedoman yang ada. Setelah itu baru membuat desain dengan melalui

software Microsoft dan aplikasi *art picture*. Sesuai dengan, materi, gambar dan warna yang telah sesuai dengan produk yang telah dikembangkan lalu divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di ujikan kepada para penguji, validasi sendiri dilaksanakan oleh 4 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media dan 1 guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan 1 guru mata pelajaran agama islam.

1. Hasil penelitian Ahli Media

Validasi yang dilaksanakan ahli media mencakup dua faset. Yaitu kepraktisan dan materi. Penelitian mengenai kepraktisan berpatokan pada kualitas kartu yang mudah digunakan, petunjuk penggunaan mudah dipahami dan keunggulan dari media ini pada faset kepraktisan mendapatkan nilai sebesar 80.50%. Sedangkan penilaian terhadap tampilan yaitu mengenai tampilan dari media Wattpad ini, seperti warna, desain, pemilihan gambar dan cetakan. Faset tampilan ini mendapatkan nilai sebanyak 83,33% pada tahap kedua didasari tabel diatas hasil validasi oleh ahli media yang didapatkan pada faset kepraktisan mendapatkan nilai sebesar 92.50%, pada faset tampilan mendapatkan nilai sebesar 93.33%. Hasil dari validasi media pada tahap ke-2 mendapatkan rata-rata sebesar 92.91%. yang berarti media ini “sangat baik/valid digunakan”.

2. Hasil penelitian Ahli Materi

Pada validasi yang dilaksanakan oleh validator ahli materi ada dua faset yang dinilai yaitu: Validasi materi tahap pertama menilai faset kualitas materi, dan faset belajar. Didasari tabel hasil validasi tahap pertama oleh dua orang dosen ahli dan satu guru Akidah Akhlak diperoleh data sebagai berikut: faset materi mengenai kesesuaian materi yang dipaparkan dengan media belajar yang dibuat, memperoleh nilai sebesar 77.50%. untuk faset pembelajaran ditinjau dari motivasi belajar terhadap siswa mendapatkan nilai 86.66%. Rata-rata dari kedua faset tersebut sebesar 82.08%. Hasil validasi oleh ahli materi yang didapatkan pada tahap ke-2 pada faset materi mendapatkan nilai 87.50%. Faset keterlaksanaan menilai tentang ketepatan materi yang digunakan pembelajar mendapat nilai sebesar 90%. Beberapa penilaian tersebut jika dirata-rata mendapatkan nilai sebesar 88.75%.

Didasari tingkat kevalidan nilai 88.75% tersebut dalam kategori “sangat baik” dan materi dapat dinyatakan sesuai dengan media Wattpad yang dikembangkan.

3. Respon Guru

Respon guru diambil pada guru Akidah Akhlak di MAN 2 Bandar Lampung yaitu Ibu Muasaroh, S.Ag dan Bapak Meizarwanto, S.Pd.I di SMAN 6 Bandar Lampung untuk menilai produk yang dikembangkan dari faset kepraktisan, tampilan, materi dan belajar. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana belajar. Dari penilaian ini dapat diketahui pada faset kepraktisan mendapatkan presentase kelayakan 98% pada faset ke 2 tentang tampilan mendapatkan presentase kelayakan sebesar 96% pada faset ke 3 tentang materi mendapatkan presentase 94% faset ke 4 belajar mendapatkan presentase 98%. Jumlah nilai rata-rata presentase 96.5%.

4. Pengujian Produk

Pengujian ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu di MAN 2 Bandar Lampung dan SMAN 6 Bandar Lampung. Pada skala kecil terdiri dari 10 siswa yang mengisi lembar ceklist. Sedangkan untuk skala besar terdapat 20 murid yang mengisi lembar ceklists dengan hasil presentase sebagai berikut, pengujian skala kecil Media *Wattpad* ini mendapat kategori sangat baik atau sangat menarik. Dengan rata-rata penilaian mendapat 86.6% yang mendekati dalam kategori sangat baik dan untuk skala besar di SMAN 6 Bandar Lampung mendapatkan presentase sebesar 87.6% yang berarti produk ini sangat baik digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Didasari hasil analisis sebagaimana yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan pengembangan media Belajar Berbasis *wattpad* Materi Akidah Akhlak Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media belajar akidah akhlak berbasis Wattpad. Dalam mengembangkan media ini peneliti ,mencoba membuat terobosan dengan membuat Novel dan materi yang ada di buku paket pelajaran Akidah Akhlak. Fase yang dilaksanakan untuk menghasilkan media belajar akidah akhlak berbasis *wattpad* sebagai berikut: a) fase akumulasi informasi: b) fase perancangan: c) fase pengembangan dan d) fase validasi dan pengujian. Materi yang digunakan dalam media belajar adalah materi bab akhlak pergaulan dengan Sub bab sebagai berikut: a) perilaku terpuji dalam pergaulan remaja, dan : b) perilaku tercela dalam pergaulan remaja.
2. Didasari ahli materi dan ahli media dpat diketahuibahwa validasi ahli materi dinilai dari dua faset yaitu materi dan belajar, sebesar 87.50% untuk materi dan 90% belajar yang keduanya dapat dinilai sangat baik. Penilaian dari ahli media dinilai dari dua faset yaitu kepraktisan dan tampilan sebesar 92.50% untuk kepraktisan dan 93.33% keduanya dapat di nilai sangat baik. Hasil pengujian dengan guru dan siswa mendapat tanggapan yang baik terhadap pemakaian media belajar Akidah Akhlak berbasis *Wattpad* dalam proses belajar.

B. Impilkasi

keterkaitan dari penelitian dan ini adalah:

1. Media belajar akidah akhlak berbasis wattpad materi kelas XIMAN 2 Bandar Lampung ini dapat digunakan karena memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu akhlak pergaulan remaja.
2. Media belajar akidah akhlak berbasis wattpad dapat membantu guru dalam menyampaikan materi akhlak pegaulan remaja dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Media belajar akidah akhlak berbasis wattpad materi kelas XI Bandar Lampung, hasil dari pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk

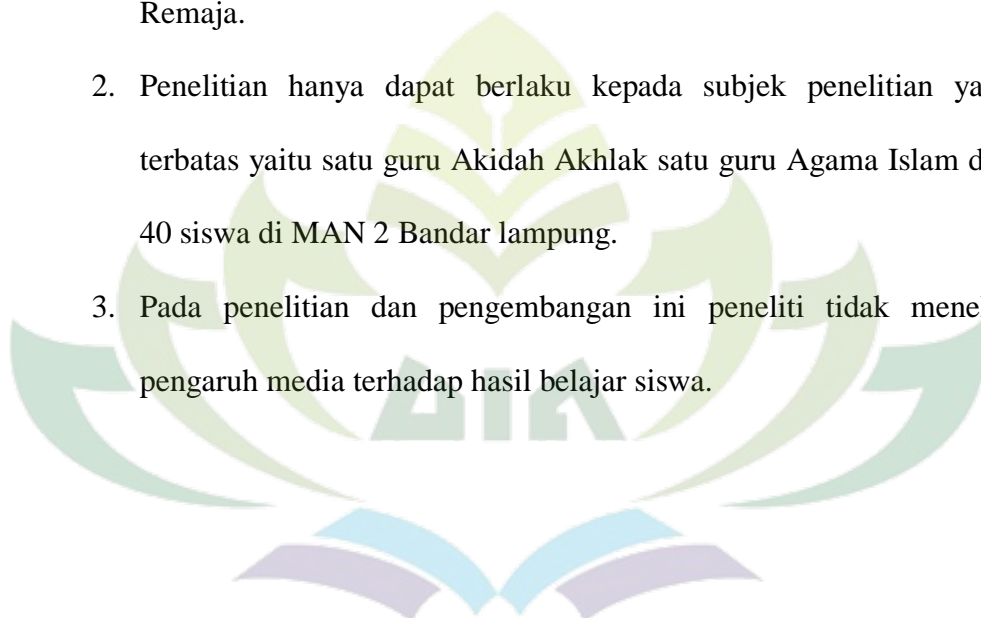
belajar Akidah Akhlak dan Agama Islam sehingga dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi.

2. Perlunya dilaksanakan pengembangan lebih lanjut terhadap media belajar berbasis wattpad dalam meningkatkan kualitas proses belajar Akidah Akhlak dan Agama Islam di MAN, SMA dan sederajat.

D. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan-keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan yang telah dihasilkan hanya dapat mengandung satu materi belajar saja yakni Akhlak Pergaulan Remaja.
2. Penelitian hanya dapat berlaku kepada subjek penelitian yang terbatas yaitu satu guru Akidah Akhlak satu guru Agama Islam dan 40 siswa di MAN 2 Bandar Lampung.
3. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti tidak meneliti pengaruh media terhadap hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Amin Widjaja Tunggal, *Manajemen Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007
- Ali Muhammad Taufik, *Praktik manajemen berbasis Al-Qur'an*, Jakarta: Gema Insani, 2004
- Anton Athoillah, *Dasar-Dasar Manajemen*, Bandung: Pustaka Setia, 2010
- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. *Evaluasi Kinerja SDM*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2012
- Arikunto S. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", Edisi Revisi VI, Jakarta : Penerbit PT Rineka Cipta, 2006.
- Bhuono Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*, Yogyakarta:CV.ANDI OFFSET, 2005
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2013
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an, Terjemah dan Tafsir*, (Bandung: JABAL, 2014
- Edy Sutrisno, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2009
- Kaswan, *Manajemen Sumberdaya Manusia Untuk Keunggulan Bersaing Organisasi*, Jakarta: Graha ilmu, 2012
- Mangkuprawira, sjafrudin dan aida vitayala hubeis, *Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia. Cetakan pertama*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2007

Masri Singaribun dan Soffian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: PT.

Midas Surya Grafindo, 2003

Mohamad Hidayat, *The Sharia Economic*, Jakarta: Zikurl Hakim, 2010

Robbins, Stephen p, *Perilaku Organisasi*, Jakarta: Pt Indeks Kelompok Gramedia, 2008

Mudrajad Kuncoro, *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*, Jakarta: Erlangga, 2003

Nazir, moh, *Metode penelitian*, (Jakarta: Penerbit ghalia Indonesia, 2005

Nitisemito, Alex S, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2004.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&R*, Bandung : Alfabeta, 2014

Sinambela, Lijan Poltak, *Kinerja Pegawai Teori, Pengukuran dan Implikasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012

Siagian, Sondang, *Kiat Meningkatkan Produktivitas Kerja*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Terry, george r, *Prinsip-prinsip Manajemen*, Jakarta : bumi aksara, 2006

Yusanto Ismail, *Pengantar Ekonomi Islam*, Penerbit Al-Azhar, 2009

Jurnal Umum:

Aan Hardiyana, Farina Helwiyana, Pengaruh kepemimpinan, motivasi dan Lingkungan kerja terhadap kinerja pegawai dan kepegawaian pendidikan dan pelatihan Kabupaten Bandung, Jurnal ISSN Vol. 5, No. 2

Aurelia Potu, Jurnal EMBA, Kepemimpinan, Motivasi, dan Lingkungan Kerja pengaruhnya terhadap kinerja karyawan pada kanwil ditjen karyawwan negara Sulutenggono dan Maluku Utara di Manado, Vol.1 No.4 Desember 2013

Biatna Dulbert Tampubolo, Jurnal Stand ardisasi, Analisis Faktor Gaya Kepemimpinan dan Faktor Etos Kerja Terhadap Kinerja Pegawai pada Organisasi Yang Telah Menerapkan SNI 19-9001-2001, Vol. 9 No. 3 Tahun 2007

Delti, Jurnal, Pengaruh Kepemimpinan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Trubaindo Kual Mining di Kabupaten Kutai barat, eJournal Ilmu Administrasi Bisnis, Volume 3, Nomor 2, 2015

Endang Widyawatiningrum, Pengaruh motivasi, kepemimpinan dan budaya organisasi terhadap kinerja dengan kepuasan sebagai variabel intervening di PTPN X Jember, Jurnal Teknologi Pertanian, Vol. 16, No. 2

Febri Arin Putra Dkk, Jurnal, Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Karyawan Perusahaan PDAM Kota Malang, Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Vol. 40, No. 2, 2016

Faizal Nurmatias, “Pengaruh Etika Kerja Islam, Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan di Institut Agama Islam Tafaquh Fiddin Dumai”, Jurnal Tamaddun Ummah, Vol.01 No.1, Oktober 2015

Ferina Sukmawatti, Jurnal JEB ,Pengaruh Kepemimpinan, Lingkungan kerja, dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Pertamina (Persero) UPMS

III Terminal Transit Utama balongan Indramayu, , Vol. 2, No. 3, November 2008

Jerry M. Logahan, Jurnal, Analisis Lingkungan kerja dan Pemberian Konpensasi Terhadap Kinerja karyawan CV Mum Indonesia, Vol. 3 No. 1 Mei 2012

Nela Pima Rahmawati Dkk, Jurnal, yang berjudul Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan pada Karyawan Kanto Pelayanan Pajak Pratama Malang Utara, Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Vol. 8, No. 2, 2014.

Purwanto S.K, Jurnal, Pengaruh Kepemimpinan Terhadap Kinerja Dosen Di Perguruan Tinggi, Studi Kasus Pada Universitas Negeri dan Swasta di Jakarta. Jurnal Manajemen, Vol. XIX, No. 01, 2015

Roy Polakitan, Greis M Sendow, Genita G Lumintang, Pengaruh kepemimpinan, kompensasi dan lingkungan kerja terhadap kinerja karyawan pada PT. Asuransi Wahana Tata Manado, Jurnal ISSN, Vol 4, No. 3

Suranto, Pengaruh, motivasi, kepemimpinan, dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada KPPN percontohan Jambi, Bangko, dan Muara Bungo, Jurnal Organisasi dan Manajemen, Volume 10, No. 2